

FATORES INTERVENIENTES NAS PERFORMANCES DE IMPROVISO DE DANÇARINOS DE HIP HOP NA BATALHA DE DANÇA

Flávia Pagani Vieira, Universidade do Extremo Sul Catarinense – UNESC, Criciúma, Santa Catarina – Brasil.

Francine Costa de Bom, Universidade do Extremo Sul Catarinense – UNESC, Criciúma, Santa Catarina – Brasil.

RESUMO

O Hip Hop Dance é uma das danças urbanas da cultura Hip Hop e a batalha de dança é uma forma de competição entre dançarinos. O objetivo geral do estudo foi explicar quais são os fatores intervenientes nas performances de improviso de dançarinos de hip hop no momento da batalha de dança. Amostra de 17 dançarinos de Hip Hop Dance com faixa etária de 14 a 45 anos. Foi utilizado um questionário com questões fechadas e abertas solicitando a classificação dos fatores que o indivíduo julga interferir em sua performance de improviso durante a batalha de dança em: 0- Indiferente, 1- Raramente Me Atrapalha, 2- Me Atrapalha um Pouco, 3- Me Atrapalha Muitíssimo. Os fatores que mais se mostraram intervenientes para os dançarinos durante a batalha de dança foram o “tipo de chão”, “torcida a favor do adversário”, “nervosismo”, “ansiedade”, “estresse/tensão”, “se você treinou pouco para a batalha” e “não conhecer a música que toca”. Não se pode afirmar que quanto mais anos de prática em dança ou batalha, menos fatores o dançarino vai alegar interferir na sua performance. Já olhando para o fator motivacional, apenas um dançarino demonstrou desmotivação em consequência da perda de uma batalha.

Palavras-Chave: Hip Hop Dance; Batalha de Dança; Dançarino; Improviso.

INTERFERENCE FACTORS IN THE PERFORMANCES OF IMPROVISATION OF HIP HOP DANCERS IN THE DANCE BATTLE

ABSTRACT

The Hip Hop Dance is a urban dance in the Hip Hop culture and dance battle is a way of competition between dancers. The overall objective of the study was to explain what are the factors affecting impromptu performances by hip hop dancers on the dance battle. Sample of 17 dancers from Hip Hop Dance aged between 14 and 45 years. A questionnaire was used with closed and open questions asking the classification of the factors that individual judges interfere in his impromptu performance during the dance battle: 0- Indifferent, 1- Rarely Hinders Me, 2- Hinders Me A Little, 3- Hinders Me Very much. The factors that have proven actors to dancers during the dance battle were the "type of ground," "twisted in favor of the opponent," "nervousness", "anxiety", "stress / strain", "if you trained little for battle" and "did not know the song that plays". One can not say that the more years of practice in dance or battle, fewer factors the dancer will claim interfere with their performance. Already looking at the motivational factor, only one dancer demonstrated demotivation as a result of losing a battle.

Key-Words: Hip Hop Dance; Dance Battle; Dancer; Improvise.

FACTORES QUE INTERVIENEN EN EL RENDIMIENTO DE IMPROVISACIÓN DE LOS BAILARINES DE HIP HOP EN LA BATALLA DE DANZA

RESUMEN

El Hip Hop Dance es una de las danzas urbanas en la cultura Hip Hop y batalla de danza es una forma de competición entre los bailarines. El objetivo general del estudio fue explicar cuáles son los factores que afectan las actuaciones improvisadas de los bailarines de hip hop en la batalla de danza. Muestra de 17 bailarines de Hip Hop Dance de edades 14 y 45 años. Se utilizó un cuestionario con preguntas cerradas y abiertas solicitando la clasificación de los factores que juzgan interferir en su actuación improvisada durante la batalla de danza: 0- Indiferente, 1- Rara Vez Me Molesta, 2- Me Molesta Un Poco, 3- Me Molesta Mucho. Los factores que han demostrado que interfieren con los bailarines durante la batalla de baile fueron el "tipo de suelo", "torcido a favor del oponente", "nerviosismo", "ansiedad", "estrés/tensión", "si entrenado poco para la batalla" y "no sé la música que juega". No se puede decir que entre más años de práctica en la danza o en batalla, menos factores el bailarín reclamará interferir con su desempeño. Ya mirando el factor de motivación, sólo una bailarina demostró la desmotivación como resultado de perder una batalla.

Palabras-Clave: Hip Hop Dance; Batalla de Danza; Bailarín; Improvisado.

INTRODUÇÃO

A dança é uma forma de ser-estar-no-mundo indiferente da experiência cotidiana. Efetivamente, a dança vai além de sensações momentâneas; as abrange, mas expressa uma forma de compreensão corporal do mundo. Como expressão, torna possível uma conversa e uma ação do dançarino consigo mesmo.¹

A natureza criada em dança é estabelecida pelo corpo em movimento, que dá vida a uma forma e faz com que suas estruturas e suas naturezas sejam criadas e recriadas; “a dança é um fenômeno que toma forma na consciência de quem dança, na experiência vivida; singular e vital; no fluir vivo e dinâmico que se apresenta num todo único e contínuo”.¹

Dentre os vários gêneros e estilos possíveis na área da dança, a cultura Hip Hop detém um cardápio bem variado. Nascida a partir da marginalização nacional e cultural, o Hip Hop possibilitou uma identidade aos guetos norte americanos entre o fim dos anos 60 e o início dos anos 70.² Após mudanças e evoluções, a cultura como um todo passou a ser conhecida pela união de quatro elementos fundamentais: os DJs (disc-jóquei), que podem ser considerados os mentores da cultura Hip Hop; misturavam músicas para festas nas ruas e usavam as batidas das músicas para fazer colagens dessincronizando a métrica do fragmento musical, que foi chamado de break (quebrada).³ O DJ era um especialista em emissão de música e passou a ser um instrumentista.⁴

O MC, do inglês master of ceremonies, é o indivíduo que estabelece uma ligação com o público/plateia, transmitindo uma mensagem poético-lírica, podendo utilizar-se das técnicas do freestyling (improviso) e o beat-box.⁵ A função do MC é ser responsável pela apresentação, orientação, introdução e estímulos durante um momento de música ou dança; usando sempre da dramaturgia e teatralidade para o entretenimento. O MC faz o papel de um árbitro que, usando o microfone, pode improvisar rimas, formular ritmos e texturas sonoras e coreográficas, usando de todo o espaço para se deslocar e interagir.⁴

O graffiti, inicialmente como uma cultura dos guetos, se tornou uma expressão de jovens da periferia e fora dela. O movimento se manifesta de diferentes formas, é feito nas ruas e age diretamente no ambiente urbano.⁶ Com uma conotação de protesto, transgressão, de apropriação e de ressignificação de espaços da cidade, a arte do graffiti teve sua origem em

Nova York e em Berlim, no fim da década de 1960 e inícios de 1970. O grafite é originalmente uma inscrição, mais do que uma pintura ou desenho; é uma forma de humanizar as paredes e os muros onde se encontram, eles dão voz a um elemento mudo, atribuem novos significados e funções a elementos e espaços.⁷

Tocadas nas festas chamadas “*Block Partys*” nos bairros de Nova Iorque, as músicas mixadas pelos DJs; o Soul, Funk, Jazz e música latina; embalavam os dançarinos. Quem dançava nas ruas ficou conhecido como b-boy (breaker boy). O Breakin’ foi a primeira técnica a se organizar no movimento Hip Hop, formatado entre os anos 70 e 80.⁸ Tem como seus principais fundamentos: o *top rock*, movimentos usando para transições e início de sequências antecedendo à chegada ao chão; *drop*, movimentos usados para transitar níveis alto e baixo; *foot works*, movimentos de pés e pernas com o uso ou não das mãos, usando troca de bases constantes e o corpo paralelo ao solo; *freezes*, elemento que inicia, interrompe ou finaliza a performance do b-boy, pose; *power moves*, movimentos acrobáticos que utiliza apoios e eixos para realizar rotações, movimentos de dificuldade e velocidade. Ainda existe o *up rock*, que são movimentos com intuito de provocação, batalha e luta.

Hip Hop Freestyle

Originado na dita “*Golden Age*” (Era de Ouro) dos anos 80, o estilo livre do Hip Hop é baseada em toda a forma de danças sociais ou passos de outras técnicas de Danças Urbanas já estabelecidas. A diferença do freestyle para os outros modos de dança é que o resultado é uma produção baseada não apenas no ritmo da música, mas também nas convenções vocais e instrumentais da música.⁹ Na sua origem os dançarinos misturavam os passos de todas as danças que sabiam e montavam sequências coreografadas para fazer performances em festas.¹⁰

As festas realizadas em pistas de patinação ou em boates eram locais de criação das danças sociais. A história das danças sociais trás uma divisão de acordo com a época em que foram criadas; as quais são conhecidas como Old School (velha escola), *Midle School* (escola intermediária) e New School (nova escola). Cada dança social tem seu nome e motivo de nascimento, alguns dos passos tradicionais Old School são: *Monastery*, *Happy Feet*, *The Fila*, *Robocop*, *Prep*, entre outros.

Improvisação

Improvisar na dança é a capacidade de produzir gestos ou sequências de movimentos ou coreografias de forma instantânea, usando uma inspiração livre, abstrata ou temática, com ou sem elemento cênico, gerada a partir de um contexto momentâneo utilizando-se da criatividade.¹¹

Os movimentos são uma percepção que temos como vivência dos sons (música), que encontra, envolve e nos move.¹ Torna-se uma vivência imediata, já que é preenchida pela sensação do momento presente, sendo o som um “ser” que ressoa e reage no dançarino como forma de produção de movimento. Relacionado às danças urbanas, a música geralmente é tocada por um DJ, tornando-se inevitável que a “produção” do dançarino seja advinda da vivência imediata, da surpresa ao ouvir determinada música, se estiver em grupo ou sozinho. A dança poderá ser equivalente às emoções ou simples reações do dançarino à música.

Como resultado do improviso, o gesto cênico-coreográfico cria indícios de sentido, representa uma atitude. Esta atitude vai além dos limites do corpo e através do movimento, vindo à tona através da gestualidade. Desse modo, o gesto é o que representa uma atitude, um sentido; é o que muda a razão de significado, de forma que o significado deforma o gesto corporal de acordo com as qualidades que este significado atribuiu ao movimento.¹² O improviso dentro do hip hop *freestyle* abre espaço para que a cultura familiar, práticas rotineiras e raízes de cada indivíduo tenha um espaço nas suas performances, sem deixar de ser hip hop.

O dançarino de Hip Hop Dance

A dança cria a dramaturgia por meio de qualidades de movimentos e o trabalho do dançarino é expressar sentimentos internos através do corpo, usando a música como instrumento auxiliar.¹³ Tratando-se da movimentação das danças urbanas, elas podem ser consideradas ambíguas: ao mesmo tempo em que são encadeadas por certa combinação de movimentos determinados, enquadráveis, referenciáveis (danças sociais, por exemplo); a gestualidade dos dançarinos revela corpos com contornos não nítidos, marcados pela descontinuidade de movimentos e assimetrias. A partir desse momento é que os códigos

fixos são desconstruídos, o que não significa negar aos códigos existentes nos estilos *Locking*, *Popping*, *Break Dance* ou *Hip Hop Freestyle*.¹⁴ Portanto, o dançarino de Hip Hop Dance busca se movimentar construindo seu próprio estilo corporal em cada performance. Entre os dançarinos é comum a denominação de “feeling”, ou seja, a sensação em tempo real, influenciada pela música em grande parte das vezes, que o faz produzir determinados movimentos em determinados momentos da improvisação.

Nas danças urbanas o corpo perde suas limitações físicas, sem a dissolução de uma forma natural – ou seja, forças que trabalham no artista e que não se limitam ao homem. Assim, as danças urbanas reintensificam o corpo dançante. Ou seja, redescobrem a natureza intensiva dos corpos; produzindo, além de gestos novos, outras qualidades de movimentos do corpo.¹⁴

Batalhas de dança na cultura Hip Hop

O fenômeno das batalhas de dança foi criado a partir da organização e do conflito social existente nos guetos nova iorquinos. Rapidamente os “rachas” passaram a acontecer nas festas de rua, sendo que a estrutura original se mantém até os dias atuais: um confronto entre dois lados, um jurado, um DJ e ao final, um vencedor. As batalhas de dança são constituídas a partir de performances de improvisos em sua maior parcela.¹⁵

A estrutura padrão de uma batalha de dança segue o seguinte desenho: um ou mais dançarinos se enfrentam em lados opostos; a música é tocada pelo DJ no ato da batalha. Pode ter um estilo de dança específico ou mais de um como em uma “*mix battle*” ou batalha “*all styles*” (batalhas com mais de um estilo de danças urbanas, mas que também podem tocar músicas fora dos gêneros urbanos). Quem julga é (são) o (s) jurado (s) pré-selecionado (s) pela organização do evento; ao final tem um vencedor que pode ou não ganhar um prêmio (como dinheiro, brindes, troféu, medalha ou colocação para outro campeonato de maior porte).¹⁶

O Dançarino na Batalha: O Ser que Sente, Pensa e Age

No momento da batalha o dançarino tem atuação competitiva semelhando a de um atleta: é o indivíduo que consegue sincronizar movimentos; tem percepção aguçada e capacidade de armazenar táticas e tomar decisões em questão de segundos; é o ser que supera limites na

busca da perfeição; é quem deposita grandes sonhos, angústias, agressividade e alegrias; é o ser que desenvolve sincronia entre seus aspectos biopsicossociais numa tarefa que, muitas vezes, pode ser dolorosa.¹⁷

O ato de competir denota a ação de enfrentar desafios e demandas que podem representar uma fonte de estresse e ansiedade para os competidores, dependendo de suas qualidades físicas, técnicas e psicológicas. No entanto, para cada modalidade há uma particularidade que exige diferentes métodos de preparação, e com o resultado dessa preparação virá o momento em que o atleta poderá demonstrar suas capacidades e habilidades em sua melhor performance.¹⁸

Nesse contexto o processo competitivo envolve múltiplos aspectos que interagem para proporcionar aos dançarinos as melhores condições de atuar, sendo que, de acordo com o autor, os fatores competitivos podem ser divididos em individuais, situacionais e extracompetitivos.¹⁸ Sobre os fatores individuais podemos citar a personalidade do indivíduo; atributos físicos, técnicos e psicológicos, expectativas e objetivos. Como fatores situacionais têm as situações específicas de cada esporte; preparação, pessoas importantes no processo (treinador, adversários e companheiros de equipe), aspectos organizacionais da competição, infraestrutura do grupo e patrocinadores. Já os fatores extracompetitivos são questões da vida pessoal do competidor, mas que podem interferir no seu rendimento; como questões familiares e problemas de cunho social.¹⁹

O nervosismo, a ansiedade, falta de confiança e distração são exemplos de fatores psicológicos que podem influenciar significativamente o rendimento competitivo durante um campeonato.²⁰ Dançarinos com altos níveis de ansiedade podem apresentar dificuldades na coordenação, falta de concentração e maior dispêndio energético.

A ansiedade é o estado de alerta do organismo, que tem como resultado um sentimento de insegurança, podendo atuar no plano físico e no psíquico, podendo gerar sintomas de agitação, desassossego, insegurança, pressentimento do nada, medos difusos, expectativa do pior, e também de tensão motora; como tremores, dores musculares, espasmos, incapacidade de relaxamento, tiques nervosos, rosto contraído.²¹

Tanto em apresentações coreográficas quanto em performances de improviso em batalhas, o dançarino vivencia características de um desempenho atlético, de grande exigência física

e mental, transformando-se numa competição do dançarino com o seu próprio corpo.²¹ É através da apresentação que o dançarino demonstra suas habilidades artísticas e técnicas, podendo vivenciar a vitória, o fracasso e a frustração.

Se tratando de improviso em batalhas de dança, o dançarino no momento do “racha”:

[...] precisa buscar situações de estudo de movimento para se destacar no momento de sua entrada, quando a ação é com total envolvimento pode-se atingir a qualidade da experiência subjetiva na dança promovendo um estado de satisfação plena. Estudar esses movimentos implica observação e interiorização, até chegar à sua compreensão. Linhas de orientação espacial, volumes, torções, distribuição de peso e fluxo.²²

A performance do dançarino no ato do “racha” não é uma reprodução, mas sim transformação: não é uma demonstração de exuberância física, é uma expressão de sensibilidade humana; “nesse momento não existem prisioneiros de si mesmos e do mundo, mas de pura liberdade”.²²

Pensando que uma batalha é uma disputa entre duas pessoas; podendo já conhecê-la ou não e sabendo como ela dança ou não; pode já haver rivalidade entre os competidores. A rivalidade, entendida pela conotação negativa, pode gerar agressividade no meio em que a batalha de dança está ocorrendo. Um dos motivos de competidores terem atitudes agressivas é o entendimento de que o número de troféus ou medalhas, são meios de estar em um determinado círculo de amizades, ter reconhecimento entre “os grandes nomes” da modalidade, popularidade e sucesso. O dançarino que não aproveita a “magia” que a dança proporciona tende a acumular resultados negativos.¹⁷

Originalmente as batalhas de dança ocorriam nas ruas, festas ou pista de patinação; atualmente elas ocorrem em teatros, ginásios, quadras ou áreas externas. Em todos os casos há presença de espectadores, a plateia. Cada dançarino geralmente está acompanhado de seus amigos, simpatizantes ou parceiros de grupo, que conseqüentemente irão motivá-los através de gritos, palmas e palavras durante sua entrada na batalha. A influência que a torcida exerce sobre o dançarino é dependente do nível de aprendizagem dele. É necessário que o dançarino saiba entender toda a manifestação da torcida, sendo ela a favor ou contra, podendo ser apoiado pela sua torcida sem sofrer influência negativa pela torcida adversária.¹⁷

Conforme o exposto, o estudo teve como objetivo geral explicar quais são os fatores intervenientes nas performances de improviso de dançarinos de Hip Hop no momento da batalha de dança.

METODOLOGIA

Essa pesquisa caracterizou-se como um estudo qualitativo descritivo, que trabalha com significados, motivos, crenças, valores e atitudes que não podem ser quantificados; correspondendo mais profundamente às relações, processos e fenômenos das ciências sociais.²³

Sujeitos do Estudo

A população do estudo foi composta por dançarinos de Hip Hop Dance, cuja participação em batalhas de dança fosse ativa. A amostra participante, 17 dançarinos, foi escolhida de forma intencional, uma vez que o público alvo da pesquisa tem características e costumes únicos; como o fato de reunirem-se para treinar ou se encontrarem em eventos/festivais de dança para participar das batalhas. A faixa etária variou de 14 a 45 anos, sendo: menos de 15 anos (n=1), de 16 a 25 anos (n=7), de 26 a 35 anos (n=7) e 36 a 45 anos (n=2). Em relação ao gênero, a amostra se divide entre 04 mulheres e 13 homens, provenientes dos estados de Santa Catarina, Rio Grande do Sul e São Paulo. Como critério de inclusão, deveriam participar de batalhas de dança no mínimo uma vez ao ano e preencher corretamente o instrumento de coleta de dados da pesquisa.

Instrumentos de Coleta de Dados

Para coleta de dados foi utilizado um questionário formulado pelo pesquisador, cuja estrutura e conteúdo foram avaliados e reformulados mediante ponderação de três professores titulares da Universidade do Extremo Sul Catarinense-UNESC. Inicialmente houve a construção de uma matriz analítica, relacionando os prováveis questionamentos com o objetivo geral e específico do estudo, para viabilizar com maior facilidade a compreensão dos dados coletados.

O instrumento possui questões fechadas e abertas, abordando dados pessoais, histórico de títulos em campeonato de dança, informações sobre o treinamento em dança, fatores

ambientais, psicológicos e técnicos do Hip Hop Dance que o indivíduo julga interferir em sua performance de improviso durante a batalha de dança; classificado esses fatores em 4 níveis (0 - Indiferente, 1 - Raramente Me Atrapalha, 2 - Me Atrapalha um Pouco, 3 - Me Atrapalha MUITÍSSIMO), entre outros elementos específicos da dança. O método de utilizar índices de 0 a 3 para responder as questões foi uma forma encontrada para facilitar a maneira com que os sujeitos da pesquisa preencheriam o questionário, bem como um meio que auxiliasse na interpretação das respostas pelo pesquisador ao fazer a análise dos dados.

Para esclarecimento do tema, problema e objetivos da pesquisa, bem como consentimento de que os dados seriam utilizados para pesquisa científica, todos os participantes assinaram o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido.

Procedimentos de Pesquisa

A coleta de dados foi realizada nas cidades de Criciúma - SC, de maneira informal a partir de um convite à participação; e Garopaba - SC, durante o evento de dança “5º Garopaba D’Improviso”. Os questionários foram preenchidos pelos próprios pesquisados mediante a orientação do pesquisador, que permaneceu *in loco*, em período integral, esclarecendo dúvidas durante todo o preenchimento do instrumento.

Tratamento dos Dados

Baseado na matriz analítica feita inicialmente, os dados foram separados para a análise conforme o objetivo geral e os específicos do estudo. Foi utilizado o método de categorias para estabelecer classificações entre as respostas,²³ agrupando-as em torno de um conceito único, com objetivo de relacionar o tempo de prática em dança e em batalhas de dança com a percepção dos fatores intervenientes pelo dançarino. Para a análise do restante dos questionamentos foi utilizado o método de escala/índices, que se assemelha à Escala de Likert (1932), utilizada para mensurar atitudes no contexto das ciências comportamentais, na qual os questionados posicionam-se de acordo com o grau de concordância atribuída a determinado item do instrumento de pesquisa (escala de 1 a 5).²⁴

O software Microsoft Excel 2010 foi utilizado para organizar os dados em planilha eletrônica permitindo a melhor visualização das respostas, sobretudo para realizar as médias dos questionamentos e a análise dos índices da questão relacionada aos fatores

ambientais, psicológicos e técnicos do Hip Hop Dance que o indivíduo julga ou não interferir em sua performance de improviso durante a batalha de dança.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Dentre os dançarinos que responderam ao questionário, 04 eram do sexo feminino, sendo 03 do estado de Santa Catarina e 01 de São Paulo. Dos 13 homens, 09 eram do estado de Santa Catarina, 02 de São Paulo e 02 de Rio Grande do Sul.

A respeito do tempo de prática em Danças Urbanas, a média de anos das dançarinas permaneceu em 12 anos, já dos dançarinos a média foi de 11,23 anos. Em contra partida, o tempo de participação em batalhas de dança foi menor em todos os questionados, tendo média de 5,25 anos para as mulheres e 6,29 anos para os homens. A partir da quantidade de anos de participação em batalhas de dança, a média do número de batalhas já participadas permaneceu em 10 para as dançarinas. Já para os homens, a média teve variabilidade muito acentuada: enquanto 07 dos dançarinos alegaram já ter participado de 2 a 10 eventos, 06 dançarinos afirmaram já ter participado de 40 a 70 batalhas; sendo que os mesmos apresentaram 10 anos ou mais de prática de dança.

Tratando de premiações, foi questionado quantos prêmios de 1º, 2º e 3º lugar o questionado já havia ganhado. As mulheres responderam já terem ganhado de 1 a 4 prêmios, enquanto os homens, novamente houve disparidade nos números. 06 dos dançarinos responderam ter ganhado de 0 a 4 prêmios; outros 04 responderam de 10 a 15 e 03 alegaram ter ganhado de 27 a 47 prêmios.

Sobre o método de treinamento de cada dançarino, foi questionado se eles treinavam: a) sozinho; b) acompanhado ou c) ambas as opções. As respostas obtidas foram que 17,64% treinam sozinhos e 17,64% treinam acompanhados. Os outros 64,7% se encaixam na opção “c”, que corresponde a treinarem tanto sozinhos quanto acompanhados.

A questão de maior relevância para responder aos objetivos desse trabalho, foi o questionamento que se refere aos fatores que o indivíduo julga interferir em sua performance de improviso durante a batalha de dança. Esses fatores foram subdivididos em ambientais, psicológicos e técnicos do Hip Hop Dance durante a batalha. Cada fator

específico, elencado dentro de uma subdivisão, foi classificado por cada dançarino em: 0 - Indiferente, 1 - Raramente Me Atrapalha, 2 - Me Atrapalha um Pouco ou 3 - Me Atrapalha MUITÍSSIMO.

Ao analisar todas as respostas e realizar o cálculo das médias para cada item dentro da sua subdivisão, os fatores que mais se mostraram intervenientes (médias de 1 a 1,5) para os dançarinos durante a batalha de dança foram, na subdivisão fatores ambientais, o “tipo de chão”; na subdivisão fatores psicológicos, a “torcida a favor do adversário”, “nervosismo”, “ansiedade”, “estresse/tensão”; na subdivisão fatores técnicos do Hip Hop Dance, “se você treinou pouco para a batalha” e “não conhecer a música que toca”. Alcançando as maiores médias, os fatores citados foram classificados entre “raramente me atrapalha” (1) e “me atrapalha um pouco” (2).

O solo em que se dança é uma condição situacional, do aspecto organizacional da competição, infraestrutura, equipamento e materiais.¹⁸ O tipo de chão em que ocorre uma batalha pode variar entre concreto, assoalho de madeira, linóleo ou paviflex. O dançarino geralmente usa, para batalhar, camiseta, calça ou bermuda e tênis. Dependendo da sua performance, ele poderá executar movimentos de slides, *drop*, troca de bases de joelhos e pés em diversas posições e planos (alto, médio ou baixo).⁸ O atrito com o solo varia de acordo com o material com que o chão é feito, podendo atrapalhar ou auxiliar (travar ou deslizar demasiadamente) na execução de algumas técnicas ou no simples deslocamento do dançarino.

O nervosismo e a ansiedade são questões psicológicas que influenciam diretamente no rendimento esportivo durante uma competição, nesse caso, na batalha. Os dançarinos com níveis elevados de ansiedade e estresse podem ter dificuldades na coordenação, falta de concentração e maior dispêndio energético durante a performance de improviso; o que torna o ato de dançar mais cansativo.²⁰ Por sua vez, para competir o dançarino tem de enfrentar desafios durante a fase de treinamento para que consiga demonstrar suas capacidades e habilidades em sua melhor performance no momento do “racha”.¹⁸ Cada modalidade exige diferentes métodos de preparação, e no caso da falta de preparação, o resultado não será a melhor performance do dançarino, será uma possível perda ou baixa colocação.

Saber qual música será tocada pelo DJ em cada batalha é impossível, mas ela irá, provavelmente, influenciar a produção de movimentos e criatividade do dançarino.¹⁴ Não conhecer a música gera variação do “feeling” e, logo, no resultado da improvisação; já que o dançarino pode produzir movimentos baseados não apenas no ritmo da música, mas também nas convenções vocais e instrumentais da música.⁹ Esse fato torna-se muito conveniente se a música já for conhecida do performer, podendo usar de toda sua estrutura instrumental e vocal para uma entrada mais elaborada.

Os fatores que obtiveram médias um pouco inferiores (médias de 0,6 a 0,9) foram classificados entre “indiferente” (0) e “raramente me atrapalha” (1). Na subdivisão de fatores ambientais, o fator “temperatura do local”; na subdivisão fatores psicológicos, os fatores “falta de concentração” e “falta de confiança em si próprio”; e na subdivisão fatores técnicos do Hip Hop Dance, o fato de haver “provocação do adversário” e a figura do “jurado” durante a batalha, não foram considerados fortemente intervenientes.

Competições de batalhas de dança geralmente acontecem em ginásios esportivos ou teatros, e menos vezes em locais abertos. Ambos locais, independente do clima externo (sol, chuva, verão, inverno) podem estar equipados com estruturas de iluminação ou máquinas de fumaça; afinal as batalhas são um show; que aquecem diretamente o local em que acontece a batalha. Além do gasto energético e desgaste físico por simplesmente estar dançando, tanto iluminação quanto a quantidade de pessoas ao redor da batalha (geralmente uma roda) pode sobrecarregar a atmosfera do performer, tornando-se muito mais cansativo.

Seja no palco ou nas batalhas, é na apresentação que o dançarino irá demonstrar suas habilidades artísticas e técnicas, que pode implicar na vitória, no fracasso ou na frustração. Desta vez a falta de concentração e falta de confiança não foram intensamente exaltadas como consequência da dificuldade da realização de atividades, mesmo que para os dançarinos o ato de se apresentar/fazer performances pode aumentar a pressão sobre a expectativa de um bom desempenho.²⁰

Os jurados de uma batalha podem ser considerados os fatores situacionais do componente competitivo, podendo ou não proporcionar melhores condições de o dançarino atuar durante o racha.¹⁸ Conhecendo os jurados ou não, o dançarino pode gerar um estado de ansiedade e por sua vez insegurança, que resulte em baixo rendimento de performance. Por outro lado, também pode haver rivalidade entre os indivíduos, e quando entendida pela conotação negativa, pode gerar agressividade no meio em que a batalha de dança está ocorrendo.¹⁷

Em uma competição de batalha é comum que os dançarinos geralmente estejam acompanhados de amigos, simpatizantes ou parceiros de grupo/crew, que provavelmente irão motivá-lo durante sua entrada na batalha. A influência que a torcida exerce sobre o dançarino é dependente do nível de experiência dele. É necessário que o dançarino saiba entender toda a manifestação da torcida, sendo ela a favor ou contra, podendo ser apoiado pela sua torcida sem sofrer influência negativa pela torcida adversária.¹⁷

Os fatores que resultaram nas médias mais baixas (0,2 a 0,5) foram os fatores “torcida a seu favor”, da subdivisão fatores psicológicos; da subdivisão fatores técnicos do Hip Hop Dance, os fatores “conhecer o adversário”, “não conhecer o adversário”, “conhecer a música que toca”, a figura do “MC” durante a batalha e “se a batalha for em dupla/crew”. Todos os valores encontrados para esses fatores classificam-nos entre “indiferente” (0) e “raramente me atrapalha” (1).

Como já citado, dentre os fatores situacionais do componente competitivo,¹⁸ o MC faz o papel de um árbitro,⁴ é responsável pela apresentação, orientação, introdução e estímulos durante a batalha, estabelece uma ligação com a plateia.⁵ A atuação do MC varia de cada indivíduo: ele pode apenas anunciar os competidores da batalha, interagir com a torcida após o fim do racha; ou pode torcer (imparcialmente), fazer piadas e brincadeiras de acordo com o que acontece no momento, interagindo com os dançarinos. Mesmo assim, independente do tipo de interação que exerça e conhecer os adversários ou não, não significou grande interferência para os dançarinos participantes do estudo.

Na ocasião de uma batalha em dupla ou grupo/crew, podemos levar em consideração a constatação que o atleta/dançarino entende que um grupo pode ajudar a alcançar seu

melhor potencial, usando de sequências coreográficas, interação e brincadeiras durante a entrada. Usando isso a seu favor, o dançarino pode sentir-se mais tranquilo, apoiado na equipe ou parceiro, e poderão desenvolver-se como atletas da maneira mais harmoniosa possível.¹⁷ Porém, se um componente da crew ou da dupla não estiver desempenhando o seu melhor, acabará prejudicando os outros componentes, podendo perder um ou mais votos dos jurados por sua má performance. Mesmo assim, demonstrou ser um fator que não causa interferência negativa ou é considerado irrelevante, constatando que os dançarinos saibam contornar possíveis situações.

Como sugestões para o item fatores ambientais, dois participantes acrescentaram os fatores “alimentação” e “tamanho do espaço”, referindo ao espaço disponível para dançar durante a batalha. Ambos classificaram esses fatores como “me atrapalha muitíssimo” (3).

As recomendações nutricionais básicas para atletas são de comer de 2 à 3h antes do início do exercício. Se não houver um adequado esvaziamento gástrico até o início do exercício, o dançarino pode sentir náuseas e desconforto, já que o fluxo sanguíneo que estaria sendo usado para a digestão vai ser desviado para os músculos que estão dançando.²⁵

O espaço disponível para que ocorra uma batalha é determinado pela organização do evento ou uma instituição que o esteja recebendo, por exemplo. As competições de batalha podem ser organizadas por dançarinos ou pessoas que não batalham; dançarinos de coreografia, coreógrafos ou patrocinadores/organizadores que não tem experiência prévia. Essa falta de experiência gera uma interpretação errônea do acontecimento “batalha”, já que não é sabido quanto espaço é suficiente para dançar, o quanto perto a plateia pode ficar, o quão alto o som precisa estar para a música chegar até os dançarinos, ou seja, o que é necessário para que a competição ocorra em condições adequadas.

Para o item fatores psicológicos; um dos dançarinos adicionou o fator “ter que atender expectativas”, como “me atrapalha muitíssimo” (3). Esse fator se enquadra nos fatores individuais do processo competitivo, no qual a personalidade, atributos físicos, técnicos e psicológicos, pressões internas, expectativas e objetivos do indivíduo interferem na sua atuação atlética.¹⁸

Já para os fatores técnicos do Hip Hop Dance, um dançarino elencou o fator “não sentir a música”, classificando como “me atrapalha um pouco” (2). O dançarino busca se movimentar construindo seu próprio estilo em cada performance. O “feeling” é a sensação em tempo real, influenciada pela música em grande parte das vezes;¹⁴ é uma forma individual e subjetiva, ligada a sensação de prazer, pela qual o dançarino interpreta e, por sua vez, se expressa através da dança ao ouvir a música, que o faz produzir determinados movimentos em determinados momentos da improvisação.

Para relacionar o tempo de prática em dança e o tempo de prática em batalhas de dança com a percepção dos fatores intervenientes para os dançarinos, foi realizada uma divisão entre os sujeitos da amostra: 09 anos ou menos de prática em dança e batalha e 10 anos ou mais de prática em dança e batalha. Para cada grupo foi estabelecido novas médias de acordo com as respostas dos índices em cada um dos fatores intervenientes.

No primeiro grupo, com 09 anos ou menos de prática em dança e batalha, enquadraram-se 07 dançarinos (05 homens e 02 mulheres). Os fatores considerados mais intervenientes (médias de 2 a 2,3) para os dançarinos com menos tempo de prática em dança foram “ansiedade” e “nervosismo”, relacionados à questão psicológica da competição. Esse resultado classifica os fatores entre “me atrapalha um pouco” (2) e “me atrapalha muitíssimo” (3); sendo a única classificação superior da pesquisa quando analisado por grupo de respostas. Outros fatores como “tipo de chão”, “torcida a favor do adversário”, “falta de concentração”, “estresse/tensão”, “não conhecer a música”, “provocação do adversário” e “se você treinou pouco para a batalha”, foram classificados entre “raramente me atrapalha” (1) e “me atrapalha um pouco” (2) (médias de 1 a 1,6). O restante dos fatores listados obteve classificação entre “indiferente” (0) e “raramente me atrapalha” (1) (médias de 0 a 0,6).

O segundo grupo, 10 anos ou mais de prática em dança e batalha, correspondeu a 10 dançarinos (08 homens e 02 mulheres). Para esses dançarinos apenas os fatores “temperatura”, “tipo de chão”, “ansiedade”, “não conhecer a música” e “se você treinou pouco para a batalha” foram classificados entre “raramente me atrapalha” (1) e “me atrapalha um pouco” (2) (médias de 1 a 1,4). Esse resultado se assemelha aos resultados gerais do estudo, os quais tiveram a mesma classificação e médias máximas entre mesmos

valores. Como fatores menos intervenientes, o restante dos fatores listados obteve classificação entre “indiferente” (0) e “raramente me atrapalha” (1) (médias de 0 a 0,8).

Para tratar do fator motivacional e competitivo dos dançarinos de Hip Hop Dance, foi questionado se ao perderem um campeonato de dança logo na primeira batalha, ou na primeira fase competitiva, isso os desmotivaria a participar de outra batalha futuramente. Das 17 respostas, apenas uma foi positiva e, apesar da justificativa primeiramente valorizar a dança como arte, na qual o sujeito ressaltou que participa da batalha por diversão; também alega que o ato de competir trás a vontade intrínseca de vencer. Desse modo, ao dançar por diversão e a gana de vencer vier à tona, perder o racha o desmotivaria a batalhar novamente.

Das 16 respostas negativas, nas quais não houve desmotivação declarada, utilizou-se o método de categorias para estabelecer classificações entre as respostas,²³ agrupando-as em torno de um conceito único. As categorias formuladas para melhor interpretação das respostas foram: I - O Amor pela Arte, II - Treinar para Vencer, III - O Prazer de Dançar, IV - Consciência Competitiva, V - Sem Experiência Prévia.

Para categoria I – O amor pela Arte, 03 respostas agrupadas demonstraram que não importa o resultado, seja vitória ou perda, o motivo de dançar é pela relação de amor pelo que fazem, do dançarino com a dança; sobressaindo a qualquer fator competitivo.

Para a categoria II – Treinar para Vencer, houve 05 respostas que trataram a competição como uma forma de aprendizado. Mesmo podendo ter um resultado negativo, a perda de um título, por exemplo, sempre há troca de conhecimento, debate com os competidores e com os jurados para ter conhecimento de suas fraquezas e o que fazer para superá-las e obter melhor resultado na próxima competição.

Para categoria III – O Prazer de Dançar, 04 dançarinos alegaram que participam de batalhas não como forma de competição, não há o objetivo de ganhar, e sim pelo simples prazer de dançar, se divertir e de racha. Alguns dançarinos já participam de algum grupo ou CIA de dança que fazem trabalho coreográfico, tratando a batalha como forma de

ganhar experiência e testar a si próprio. Assim como na categoria I, a relação de prazer do dançarino supera os fatores competitivos.

Para a categoria IV – Consciência Competitiva, 02 respostas se mostraram praticamente indiferentes à questão “ganhar/perder”. Os dançarinos tem consciência de que ao se submeterem a uma competição na qual serão julgados, estão expostos tanto à vitória quanto à derrota, não ficando desapontados caso percam.

Finalmente, para a categoria V – Sem Experiência Prévia, 02 dançarinos alegaram nunca ter perdido na primeira batalha ou primeira fase de algum campeonato, apenas nas fases seguintes. Vale ressaltar que são dois dos mesmos seis dançarinos que participaram do maior número de batalhas e detém o maior número de premiações em competições da amostra.

Analisando as respostas das cinco categorias, mesmo que sejam por razões de cunhos distintos, o fator motivacional não se mostrou interveniente para nenhum dos dançarinos. A batalha de dança é uma competição que, por mais que estabeleça “rivalidade” entre os adversários, é um momento em que os competidores se expressam e mostram o que sabem fazer de melhor com sua arte; passando a aprender, experimentar, evoluir ou sentir prazer ao batalhar em cada nova competição.

CONCLUSÃO

As batalhas de dança são um fenômeno que fazem parte da história e dos costumes da cultura Hip Hop. Sua metodologia pode variar de inúmeras maneiras, do tipo de votação, da escolha das músicas, de impor limitações aos participantes; de modo que cada campeonato pode testar o mesmo dançarino em modos distintos. Por mais que tenha nascido como um meio de disputa entre guetos e permaneça como um modelo de competição até os dias atuais; na qual o vencedor ganha premiações ou vagas para eventos de maior porte; a batalha é um meio de competir que também dá lugar aos amantes, aos que querem se divertir e dançar pelo simples dançar, sem se importar com prêmios. Por esse motivo, se torna evidente a razão pela qual as respostas dos dançarinos tenham sido negativas em quase sua totalidade perante a desmotivação em consequência da perda de uma batalha.

Não se pode afirmar que quanto mais anos de prática em dança ou batalha, menos fatores o dançarino vai alegar interferir na sua performance. No entanto, os dançarinos com maior número de batalhas participadas e maior número de premiações nesse estudo mostraram-se mais indiferentes aos componentes competitivos e fatores intervenientes. Em contraponto, para os dançarinos com menos de 10 anos de prática em dança e batalha, os fatores “ansiedade” e “nervosismo” se mostraram fortemente intervenientes, alcançando as maiores médias de todo o estudo. Já olhando para o fator motivacional, apenas um dançarino demonstrou desmotivação em consequência da perda de uma batalha. Esse resultado mostra a maturidade competitiva entre os dançarinos de Hip Hop Dance participantes.

A influência dos fatores “equipe” e “torcida” se mostrou significativa apenas quando sobre o olhar da “torcida a favor do adversário”, que foi classificada entre “raramente me atrapalha” (1) e “me atrapalha um pouco” (2). Já “torcida a seu favor” e “se a batalha for em dupla/crew” não foram identificados como intervenientes, classificando-os entre “indiferente” (0) e “raramente me atrapalha” (1). Isso demonstra que os dançarinos pesquisados apresentam independência competitiva, mas não lidam bem com incentivo a favor do adversário durante a batalha.

Os resultados obtidos não surpreenderam, os fatores ambientais se enquadraram meio a meio entre “indiferente” (0) e “raramente me atrapalha” (1), “raramente me atrapalha” (1) e “me atrapalha um pouco” (2). Já os fatores psicológicos em sua maioria ficaram entre “raramente me atrapalha” (1) e “me atrapalha um pouco” (2). Os fatores técnicos do Hip Hop Dance como batalha em sua maioria se qualificaram como “indiferente” (0) e “raramente me atrapalha” (1).

Apesar do número de participantes não ser expressivo, a pesquisa mostrou-se satisfatória, atendendo todos os objetivos do estudo. É necessário ressaltar que o período em que a coleta de dados foi realizada não correspondeu ao período com maior frequência de eventos de batalha de dança na região sul de Santa Catarina. Apesar de haver festivais com constância, a grande parte geralmente é datada para o final do segundo semestre. Assim, se

a coleta de dados fosse realizada nos meses de novembro e dezembro, a amostra da pesquisa seria maior.

Esse estudo se mostrou uma pesquisa pioneira ao tratar de um tema popular na cultura Hip Hop, as batalhas de dança. Na falta de referências bibliográficas específicas, foi necessária a experiência da autora como dançarina e participante de batalhas para interpretar e discorrer fatos. Sugere-se que novos estudos sejam feitos para o enriquecimento do conhecimento científico sobre o Hip Hop Dance, bem como os outros estilos de danças urbanas; *Popping, Locking, Waacking, Dancehall, Ragga Jam, House Dance, Breaking, Krumping, Vogue*; e da cultura Hip Hop nas suas peculiaridades.

REFERÊNCIAS

¹SARAIVA, M. C. O sentido da dança: arte, símbolo, experiência vivida e representação. **Movimento**, Porto Alegre, v. 11, n. 3, p.219-242, set. 2005.

²LEÃO, M. A. S. O Negro no Mercado de Trabalho pela cultura Hip Hop. In: ENCONTRO NACIONAL DE ESTUDOS POPULACIONAIS, 15., 2006, Diadema. **Anais**. Caxambu: Abep, 2006. p. 1 - 21.

³DRIVER, I. **Um Siglo de Baile**: Cien anos de movimento al sol de la musica que desde el vals al hip hop. Espanha: Blume, 2001. P. 228-245.

⁴BARRETO, J. L. **B-boy**: na pista de dança. Lisboa: Hugin, 2008.

⁵MARTINS, R. Rap Nacional e as Práticas Discursivas Identitárias. **Revista da Associação Brasileira de Etnomusicologia**, Salvador, v. 3, n. 1, p.01-05, jan. 2008.

⁶PROSSER, E. S. A cidade como suporte da arte de rua em Curitiba: uma perspectiva sociológica e antropológica. In: IV Fórum de Pesquisa Científica em Arte, 4., 2006, Curitiba. **Anais**. Curitiba: Escola de Música e Belas Artes do Paraná, 2006. p. 1 - 19. Disponível em: <http://www.embap.pr.gov.br/arquivos/File/anais4/elisabeth_prosser.pdf>. Acesso em: 28 maio 2015.

⁷CALÓ, F. C. Questões etimológicas sobre os termos: grafite e pichação. In: III Fórum De Pesquisa Científica Em Arte, 3., 2005, Curitiba. **Anais**. Curitiba: Escola de Música e Belas Artes do Paraná, 2005. 10 p

⁸CAMARGO, E. **A Dança de Relações e Experimentação**: O coreógrafo e o DJ. Curitiba: Íthala, 2013. 198 p.

⁹VALDEMARRAS, C. G. M.; HUNGER, D. Origens históricas do Street Dance. **Efdeportes**, Buenos Aires, v. 11, n. 104, p.1-7, jan. 2007.

¹⁰AUSTIN JR, E. *Elite Force Crew History*. Disponível em: <<http://www.eliteforcecrew.com/en/history/>> Acesso em: 04 junho 2015.

¹¹HAAS, A. N.; GARCIA, Â. **Ritmo e Dança**. Canoas: Ulbra, 2003. 204 p.

¹²ALVES, F. S.; DIAS, R. A dança Break: corpos e sentidos em movimento no Hip-Hop. **Motriz**, Rio Claro, v. 10, n. 1, p.01-07, jan. 2004.

¹³MARTIN, J. Dança Moderna: parte III e IV. **Proposições**, Campinas, v. 18, n. 2, p.217-245, maio 2007.

¹⁴PRIMO, R. Danças Urbanas. In: INSTITUTO FESTIVAL DE DANÇA DE JOINVILLE (Joinville) (Org.). **Seminários de dança: e por falar em... CORPO PERFORMÁTICO fazeres e dizeres na dança**. Joinville: Nova Letra, 2012. p. 111-116.

¹⁵LAKKA, V. Fricção entre corpo e cidade - pistas para reconhecer uma performance B.boy. In: INSTITUTO FESTIVAL DE DANÇA DE JOINVILLE (Joinville) (Org.). **Seminários de dança: e por falar em... CORPO PERFORMÁTICO fazeres e dizeres na dança**. Joinville: Nova Letra, 2012. p. 117-124.

¹⁶WILLIAM, R. (São Paulo). **Meeting Hip Hop School Festival: Batalhas**. 2015. Disponível em: <<http://www.meetinghiphop.com.br/batalhas.php>>. Acesso em: 16 nov. 2015.

¹⁷MARQUES, Marcio Geller. **Psicologia do Esporte**: aspectos em que os atletas acreditam. Canoas: Ulbra, 2003. 116 p.

¹⁸ROSE JUNIOR, D. A competição como fonte de estresse no esporte. **Revista Brasileira de Ciência e Movimento**, Brasília, v. 10, n. 4, p.19-26, out. 2002.

¹⁹ROSE JUNIOR, De; DESCHAMPS, Silvia; KORSKAS, Paula. Situações causadoras de estresse no basquetebol de alto rendimento: fatores competitivos. **Revista Paulista de Educação Física**, 13, 2, 217-229, 1999.

²⁰CONSTANTINO, A.C. S.; PRADO, W. L.; LOFRANO-PRADO, M. C. Ansiedade em dançarinos profissionais nas apresentações de dança. **Revista da Faculdade de Educação Física da Unicamp**, Campinas, v. 8, n. 3, p.146-155, set. 2010.

²¹SOUSA, F. N. G.; MARIANI, M. E.; SAMULSKI, D. M. Análise do nível de estresse e da ansiedade em dançarinos e bailarinas profissionais na pré-estréia de um espetáculo de dança. **Revista On-line Unileste-mg**, Minas Gerais, v. 1, n. 1, p.1-14, jan. 2004. Disponível em: <<http://www.unilestemg.br/revistaonline/volumes/01/>>. Acesso em: 23 maio 2015.

²²FLOR, M. S. O corpo intérprete e o corpo em performance no Street Dance. In: INSTITUTO FESTIVAL DE DANÇA DE JOINVILLE (Joinville) (Org.). **Seminários de**

dança: o que quer e o que pode ser [ess]a técnica? Joinville: Letradágua, 2009. p. 165-170.

²³MINAYO, M. C. S. et al (Org.). **Pesquisa Social: teoria, método e criatividade..** 15. ed. Petrópolis: Vozes, 2000. 80 p.

²⁴SILVA JÚNIOR, S. D.; COSTA, F. J. Mensuração e Escalas de Verificação: uma Análise Comparativa das Escalas de Likert e Phrase Completion. **Revista Brasileira de Pesquisas de Marketing, Opinião e Mídia**, São Paulo, v. 15, n. 1, p.1-16, out. 2014. Disponível em: <[http://www.revistapmkt.com.br/Portals/9/Volumes/15/1_Mensuração e Escalas de Verificação uma Análise Comparativa das Escalas de Likert e Phrase Completion.pdf](http://www.revistapmkt.com.br/Portals/9/Volumes/15/1_Mensuração_e_Escalas_de_Verificação_uma_Análise_Comparativa_das_Escalas_de_Likert_e_Phrase_Completion.pdf)>. Acesso em: 04 nov. 2015.

²⁵GUERRA, I. IMPORTÂNCIA DA ALIMENTAÇÃO E DA HIDRATAÇÃO DO ATLETA. **Revista Mineira de Educação Física**, Viçosa, v. 12, n. 2, p.159-173, 2004. Disponível em: <<http://www.revistamineiradeefi.ufv.br/artigos/arquivos/a28ed2bba0a2ec918e965a274dff9329.pdf>>. Acesso em: 16 nov. 2015.